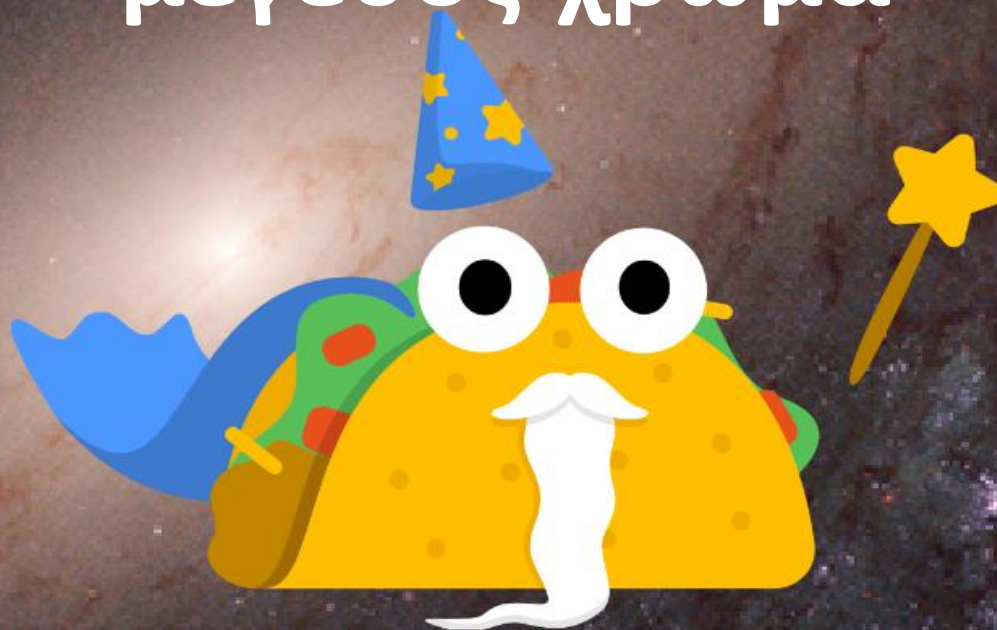
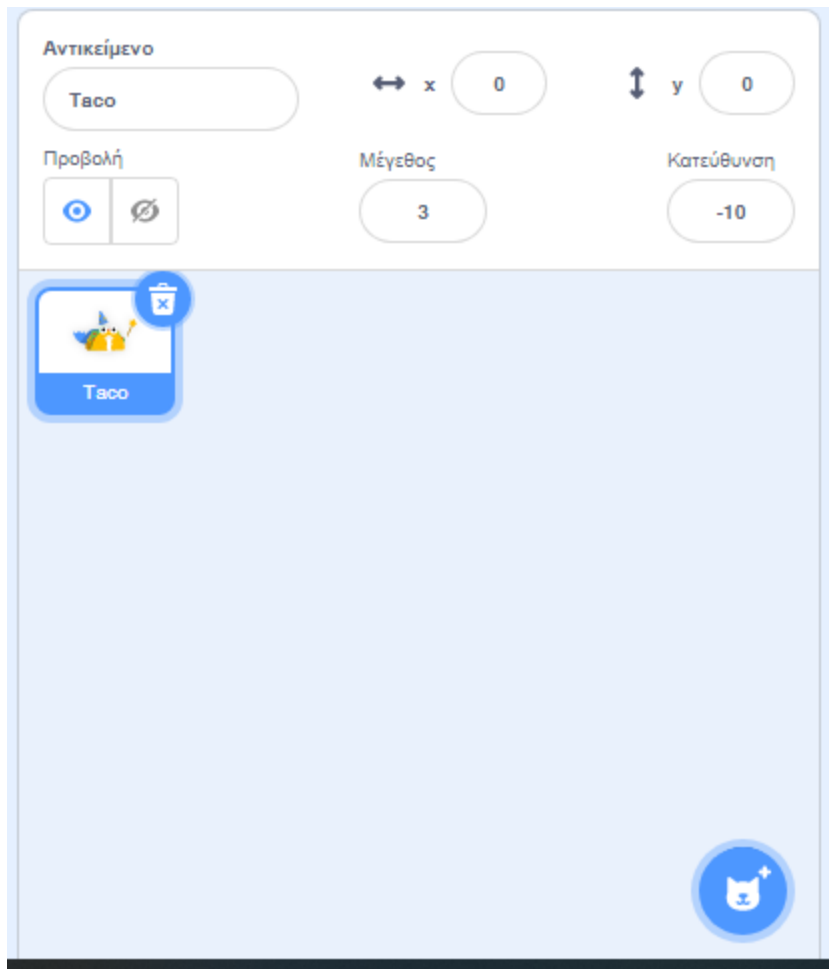


Taco-wizard animation – μέγεθος-χρώμα



Κάνε κλικ πάνω στο tacos

Ανοίξτε το **Scratch** είτε online είτε offline. Σε αυτή την άσκηση θα δούμε πως χρησιμοποιούμε την ιδιότητα μέγεθος του αντικειμένου, τη στροφή και το χρώμα, για να φτιάξουμε κάτι που θυμίζει animation.



Επιλέξτε **Επιλέξτε ένα Αντικείμενο** στο αναδυόμενο μενού του **Επιλέξτε αντικείμενο** και στο παράθυρο που θα ανοίξει εντοπίστε και επιλέξτε το αντικείμενο **Taco**

Επιλέξτε το **Αντικείμενο γάτα** και πατήστε το μικρό **Κάδο Ανακύκλωσης** πάνω δεξιά για να το διαγράψετε.

Τώρα έχετε το taco στο κέντρο της σκηνής. Πηγαίνετε στην καρτέλα Ενδυμασίες και δείτε τις 2 διαφορετικές ενδυμασίες που έχει: taco και taco-wizard. Επιλέξτε τη 2^η – taco-wizard.



Taco-wizard



Περίγραμμα



Σε αυτή την ενδυμασία θέλετε να προσθέσετε 2 μάτια.
Επιλέξτε το εργαλείο **κύκλος** και ζωγραφίστε τα μάτια. Κάθε μάτι έχει έναν μεγάλο λευκό κύκλο (περίγραμμα και γέμισμα χρώμα λευκό) και έναν μικρότερο μαύρο (περίγραμμα και γέμισμα χρώμα μαύρο).



Κώδικας

Υπόβαθρο

Ήχοι

1

υπόβαθρο1
2 x 2

2

Galaxy
480 x 300

Ενδυμασία

Galaxy

Γέμισμα

Επιλέξτε εν συνεχεία το εργαλείο **T** και στο κάτω μέρος του υπόβαθρου γράψτε τη φράση :
Κάνε κλικ πάνω στο tacos.

Κάνε κλικ πάνω στο tacos

Μετατροπή σε Διάγραμμα (Vector)

Q = Q

Αντικείμενο

Όνομα

Προβολή

Μέγεθος

Κατεύθυνση

Taco

Σκηνή

Υπόβαθρο
2

Δείξτε εδώ και από το αναδυόμενο μενού επιλέξτε **Επιλέξτε υπόβαθρο** και στο παράθυρο που ανοίγει επιλέξτε το υπόβαθρο **Galaxy**.

<https://scratch.mit.edu/projects/416894615/fullscreen/>

Πατήστε τον παραπάνω σύνδεσμο (αν είστε σε προβολή παρουσίασης F5) ή αντιγράψτε τον σε μια νέα καρτέλα Google, για να δείτε που στέκεται και πως κινείται το tacos-wizard και προσπαθήστε να γράψετε τις εντολές που θα χρησιμοποιήσετε στον κώδικα. **Όταν κάνετε κλικ στο tacos αρχίζει να γυρίζει μέχρι να χαθεί.** Οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντήσετε είναι :

Με ποιά εντολή θα βάλετε το αντικείμενο να σταθεί στο κέντρο του υπόβαθρου/της σκηνής; και να κοιτάζει δεξιά;
.....

Με ποιες εντολές θα είστε σίγουροι ότι με το πάτημα της πράσινης σημαίας θα έχει την ενδυμασία tacos-wizard, θα έχει το αρχικό του χρώμα και το κανονικό του μέγεθος;,,
.....

ΚΩΔΙΚΑΣ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΣΗΜΑΙΑΣ

Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία

Πήγαινε στη θέση x: y:

.....

.....

.....

.....

Με ποιες εντολές όταν πατάω το αντικείμενο θα **στρίβει** λίγο;
....., θα **μικραίνει** λίγο;, και θα **αλλάζει χρώμα**;
.....

Πόσες φορές πρέπει να **επαναλάβει** τις παραπάνω εντολές ώσπου να χαθεί;

Τρέξτε το και ελέγξτε τη συμπεριφορά του κώδικα. Αν κάτι δεν σας αρέσει εντοπίστε τι είναι αυτό. Μήπως πάλι αυτή η καθυστέρηση; Διορθώστε τη. Πειραματιστείτε με το μέγεθος, τη στροφή, το χρώμα, την καθυστέρηση και μόλις έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα γράψτε τον κώδικα.

ΚΩΔΙΚΑΣ ΠΑΤΗΜΑΤΟΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

Όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

.....
.....
.....
.....
.....

Αποθηκεύστε το έργο σας στον υπολογιστή σας με όνομα «Taco-wizard-animation» ή αν εργάζεστε συνδεδεμένοι αποθηκεύστε το εκεί (στα Πράγματά σας) και **Μοιραστείτε** το κιόλας αν το επιθυμείτε.

Καλή επιτυχία!